



Manual de Usuario Teletramitación Prueba Comercial de Máquinas de Tipo B

***Aplicación para la Tramitación de
Expedientes de la Administración***

Índice

1.-Prueba Comercial de Máquinas Tipo B	3
1.1.-Selección del trámite	4
1.2.-Datos de la máquina	6
1.3.-Introducción de Permisos	7
1.4.-Documentos a aportar	7
1.5.-Envío de Documentos	9
1.6.-Firma de la Solicitud	11
1.7.-Datos de Liquidación de la Tasa	13
1.8.-Solicitud Completada	14

1.-Prueba Comercial de Máquinas Tipo B

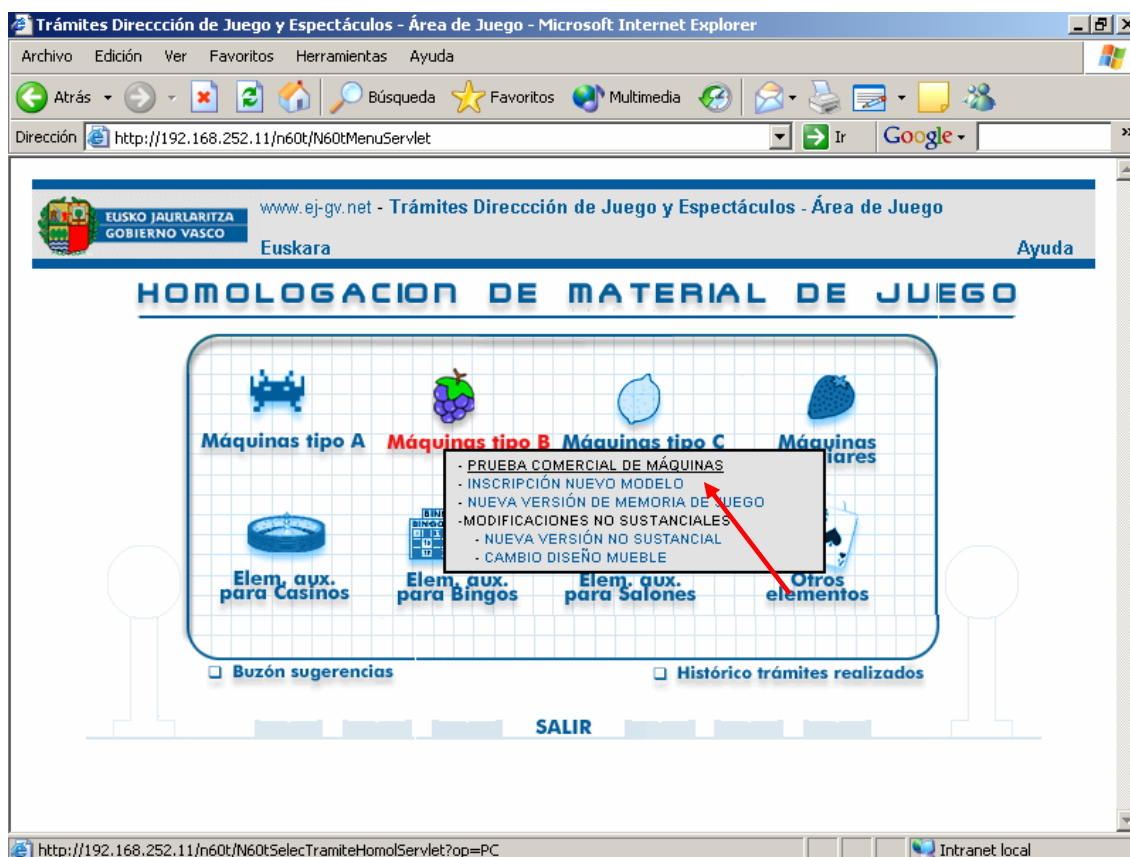
Una vez hayamos completado el proceso de solicitud de ensayo, se haya autorizado, hayamos leído la notificación y hayamos recibido el informe de los ensayos realizados a la máquina, deberemos proceder a solicitar la Prueba Comercial de la máquina.

Para ello deberemos entrar en el menú principal y nos posicionaremos con el ratón en el icono de “Máquinas tipo B”. Se desplegará un submenú con los trámites disponibles. Seleccionar la opción “PRUEBA COMERCIAL DE MÁQUINAS”.

Este trámite permite realizar:

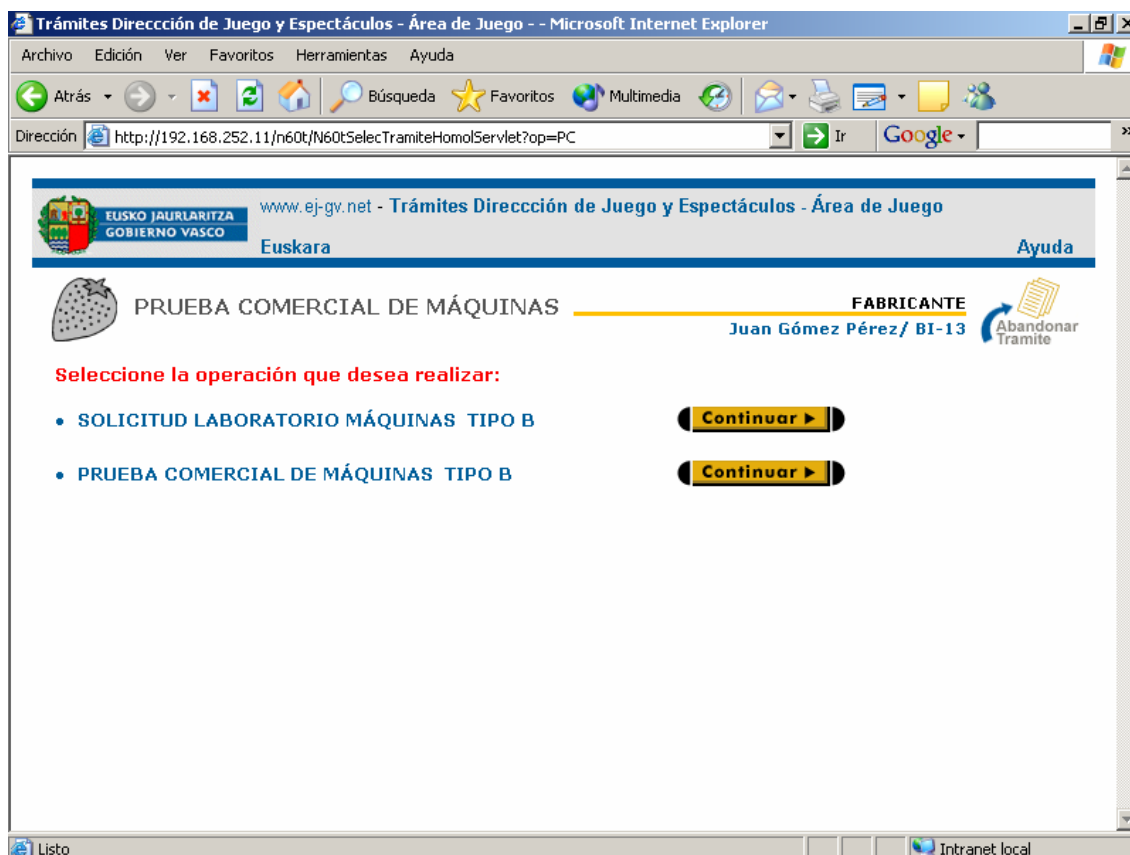
- Los pasos necesarios para solicitar la prueba comercial de una máquina de tipo B para la que anteriormente hemos solicitado un ensayo.

Ésta es la pantalla de selección del trámite:

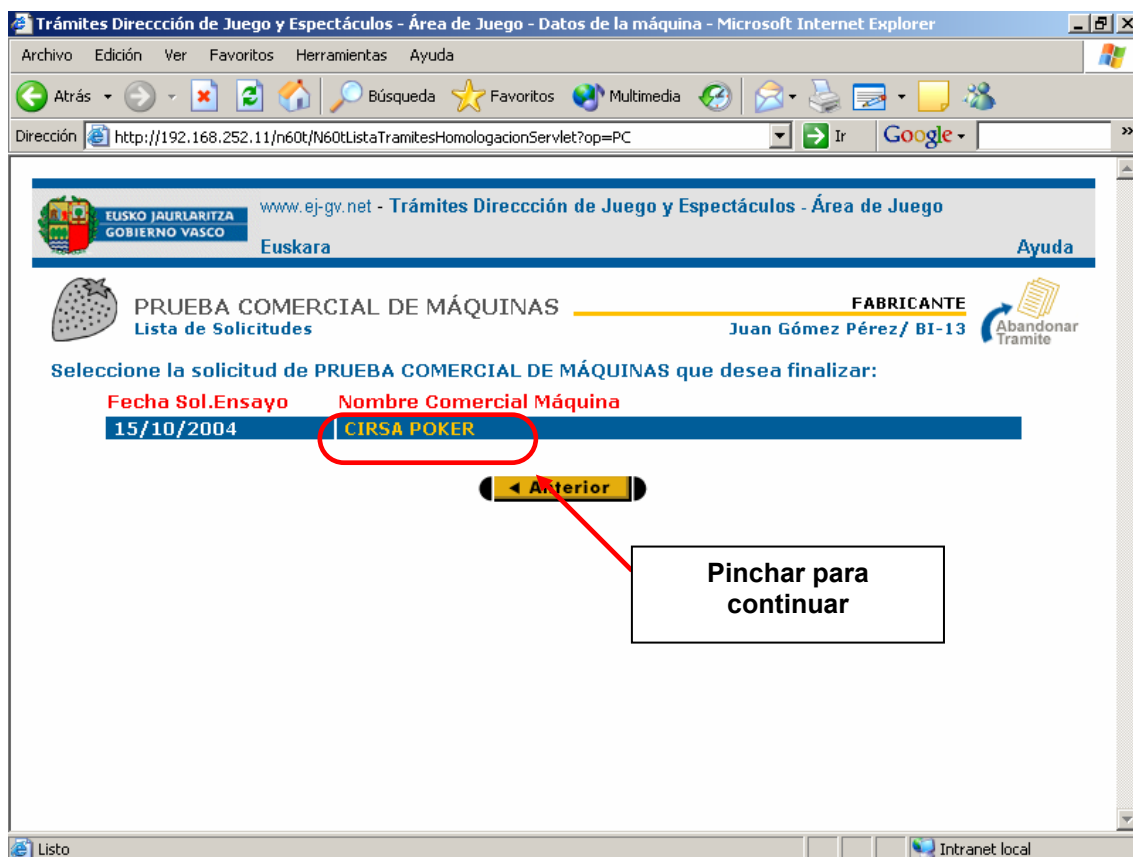


1.1.-Selección del trámite

Cuando entramos aparecen dos opciones.



Una vez elegida la opción Prueba Comercial de Máquinas Tipo B, aparece una lista con todos los trámites de “Prueba Comercial de máquinas Tipo B” para los cuales hemos realizado una solicitud de ensayo y esta ha sido aceptada y notificada. Para continuar con un trámite pincharemos sobre el nombre de la máquina.



Trámites Dirección de Juego y Espectáculos - Área de Juego - Datos de la máquina - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Dirección <http://192.168.252.11/n60t/N60tListaTramitesHomologacionServlet?op=PC> Ir Google

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO www.ej-gv.net - Trámites Dirección de Juego y Espectáculos - Área de Juego

Euskara Ayuda

PRUEBA COMERCIAL DE MÁQUINAS FABRICANTE
Lista de Solicitudes Juan Gómez Pérez/ BI-13 Abandonar Trámite

Seleccione la solicitud de PRUEBA COMERCIAL DE MÁQUINAS que desea finalizar:

Fecha Sol.Ensayo	Nombre Comercial Máquina
15/10/2004	CIRSA POKER

Anterior

Pinchar para continuar

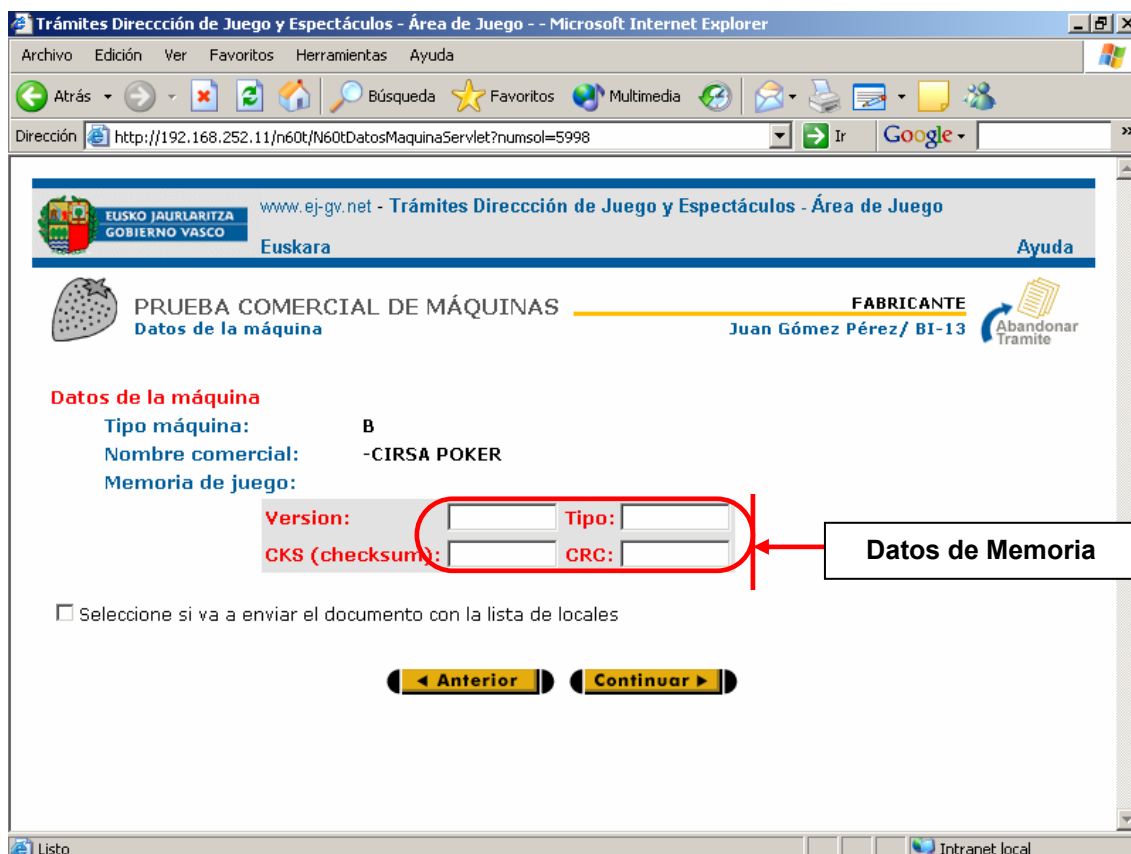
Listo Intranet local

IMPORTANTE-

RECUERDE que es necesaria la apertura de la notificación para que el trámite para el que hemos solicitado el ensayo se active y podamos continuarlo una vez que tengamos los informes del laboratorio..

1.2.-Datos de la máquina

Una vez hayamos entrado en el trámite aparecerá una pantalla en la que se nos solicitan una serie de características de la máquina, tales como los datos relacionados con la memoria de juego. Se deberán rellenar todos los datos.



Trámites Dirección de Juego y Espectáculos - Área de Juego - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Búsqueda Favoritos Multimedia Ir Google

Dirección http://192.168.252.11/n60t/N60tDatosMaquinaServlet?numsol=5998

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO www.ej-gv.net - Trámites Dirección de Juego y Espectáculos - Área de Juego Euskara Ayuda

PRUEBA COMERCIAL DE MÁQUINAS Datos de la máquina FABRICANTE Juan Gómez Pérez/ BI-13 Abandonar Trámite

Datos de la máquina

Tipo máquina: B

Nombre comercial: -CIRSA POKER

Memoria de juego:

Version: Tipo: CKS (checksum): CRC:

☐ Seleccione si va a enviar el documento con la lista de locales

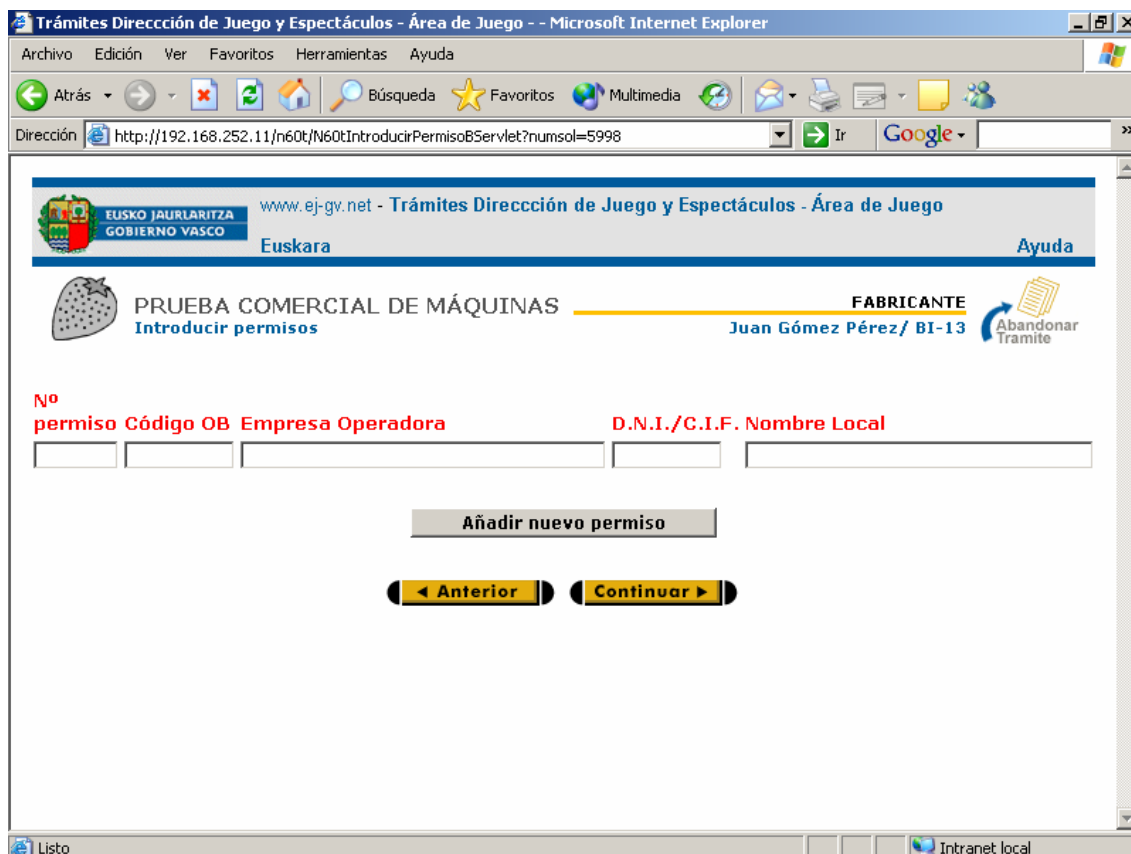
Anterior Continuar

Listo Intranet local

Una vez hayamos rellenado todos los campos pulsaremos *Continuar* para proseguir con el trámite.

1.3.-Introducción de Permisos

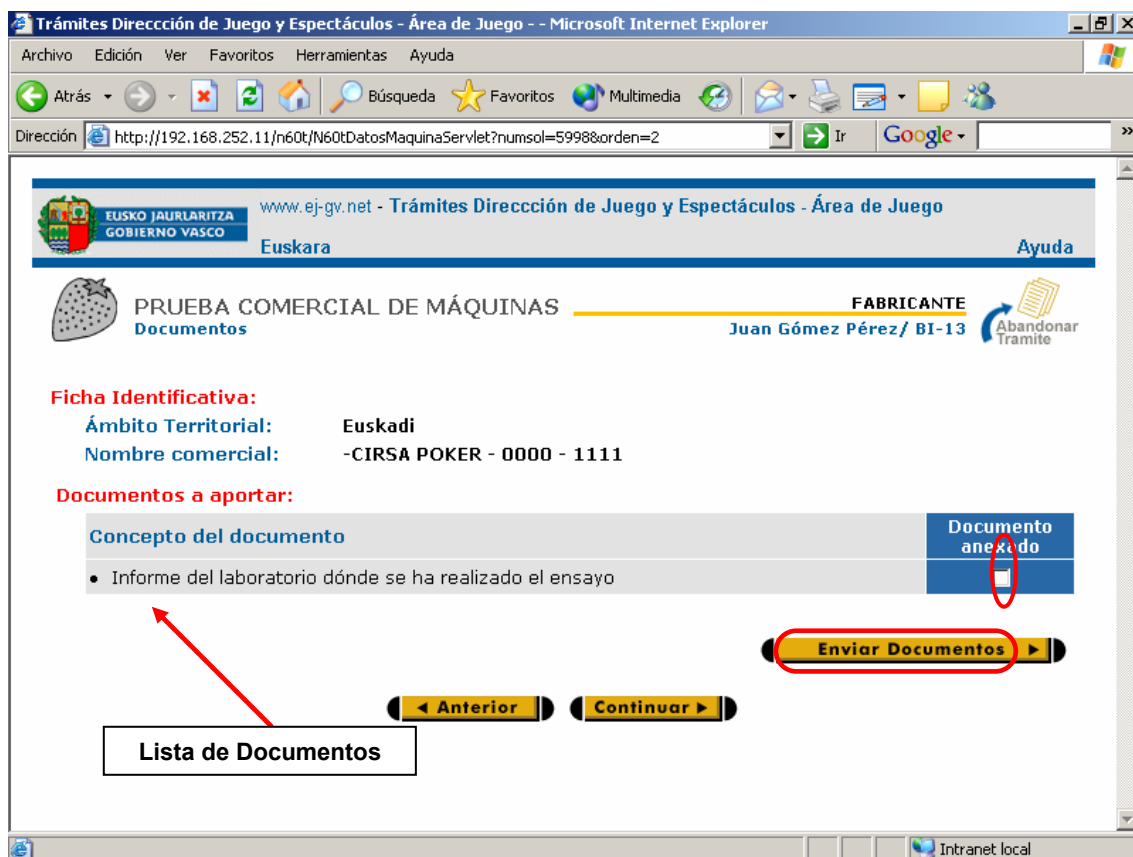
En esta pantalla se introducirán los permisos que se quieren utilizar para ejecutar la prueba comercial. Es obligatorio rellenar todos los campos y se podrán solicitar un máximo de 10 permisos para la ejecución.



Una vez rellenados los datos, se podrá “*Añadir nuevo permiso*” y rellenar los campos del siguiente permiso o *Continuar* para pasar a la pantalla de Documentos a aportar.

1.4.-Documentos a aportar

En este punto deberemos aportar un documento con el informe del laboratorio donde se ha realizado el ensayo.



Trámites Dirección de Juego y Espectáculos - Área de Juego - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Búsqueda Favoritos Multimedia Ir Google

Dirección http://192.168.252.11/n60t/N60tDatosMaquinaServlet?numsol=5998&orden=2

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO www.ej-gv.net - Trámites Dirección de Juego y Espectáculos - Área de Juego Euskara Ayuda

PRUEBA COMERCIAL DE MÁQUINAS Documentos FABRICANTE Juan Gómez Pérez/ BI-13 Abandonar Tramite

Ficha Identificativa:

Ámbito Territorial: Euskadi

Nombre comercial: -CIRSA POKER - 0000 - 1111

Documentos a aportar:

Concepto del documento	Documento anexo
Informe del laboratorio dónde se ha realizado el ensayo	☐

Enviar Documentos

Anterior Continuar

Lista de Documentos

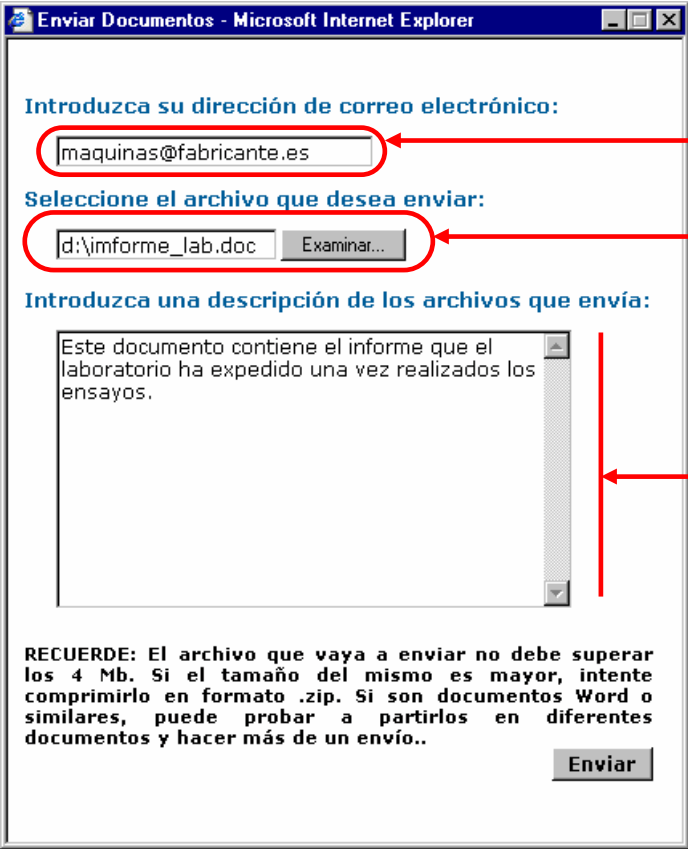
Intranet local

En esta pantalla veremos:

- La lista de documentos a aportar con sus conceptos y descripciones.
- Un check para llevar la cuenta de los documentos que enviamos. Deben estar todos seleccionados para poder continuar.
- Un enlace “ENVIAR DOCUMENTOS” desde el cuál podremos anexas y enviar todos los archivos necesarios.

1.5.-Envío de Documentos

Para adjuntar los documentos deberemos pulsar sobre **"ENVIAR DOCUMENTOS"**. Se abrirá una nueva ventana donde aparecerán una serie de campos a completar para proceder al envío.



Introduzca su dirección de correo electrónico:

maquinas@fabricante.es

Seleccione el archivo que desea enviar:

d:\informe_lab.doc Examinar...

Introduzca una descripción de los archivos que envía:

Este documento contiene el informe que el laboratorio ha expedido una vez realizados los ensayos.

RECUERDE: El archivo que vaya a enviar no debe superar los 4 Mb. Si el tamaño del mismo es mayor, intente comprimirlo en formato .zip. Si son documentos Word o similares, puede probar a partirlos en diferentes documentos y hacer más de un envío..

Enviar

Deberemos introducir nuestra dirección de correo electrónico para poder proceder al envío del documento.

Este campo nos permite, pulsando sobre el botón Examinar, buscar el archivo que queremos enviar en nuestro disco duro.

Además, deberemos introducir un texto descriptivo de los documentos que anexamos en cada envío.

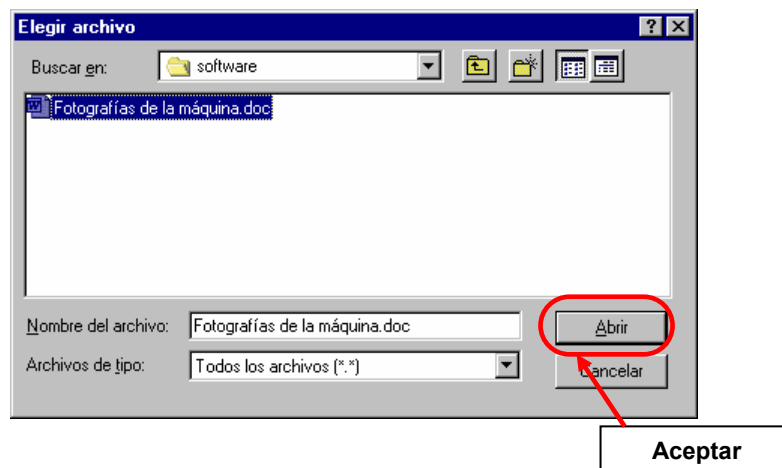
IMPORTANTE-

DATOS A TENER EN CUENTA EN LOS ENVÍOS.

Debido a las limitaciones de los buzones de correo electrónico, los envíos están limitados a un tamaño máximo de archivo de 4 Mb. En caso de que los archivos que se desean enviar tuvieran un tamaño superior, se deberían buscar alternativas para poder enviarlos, ya sea comprimiéndolos en formato zip, dividiéndolos en varios documentos (archivos word, adobe PDF,...), etc.

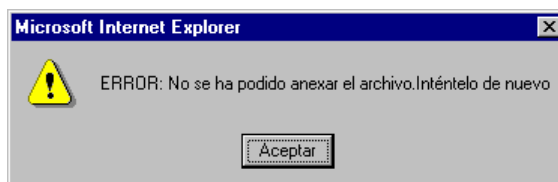
Opcionalmente se puede utilizar los archivos zip para enviar más de un documento en cada envío, eso sí, sin superar el tamaño máximo permitido e introduciendo la descripción de los mismos en el área de texto definida para ello

Para seleccionar el archivo que queremos enviar, en la ventana emergente, pulsaremos sobre el botón *Examinar...* para buscar en nuestro disco duro el archivo correspondiente que queremos adjuntar. Cuando lo localicemos, pulsamos *Abrir*.

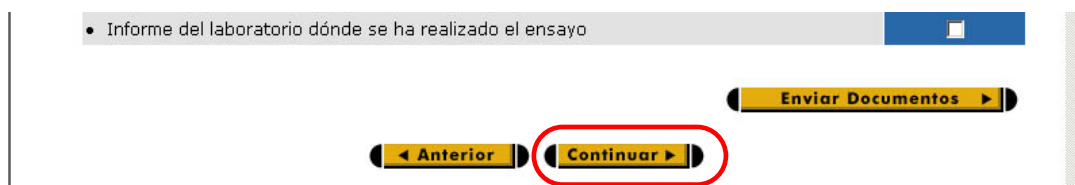


Cuando tengamos todos los campos completos, pulsaremos el botón *Enviar*. Aparecerá un mensaje en la ventana que nos indicará que se está enviando el mensaje junto con el archivo que hayamos seleccionado. Si todo el proceso se efectúa correctamente, la ventana se cerrará y nos devolverá a la pantalla principal.

En caso de que se produzca un error a la hora de anexar el archivo o éste fuera corrupto, es decir no es un archivo válido, aparecerá un mensaje de error.

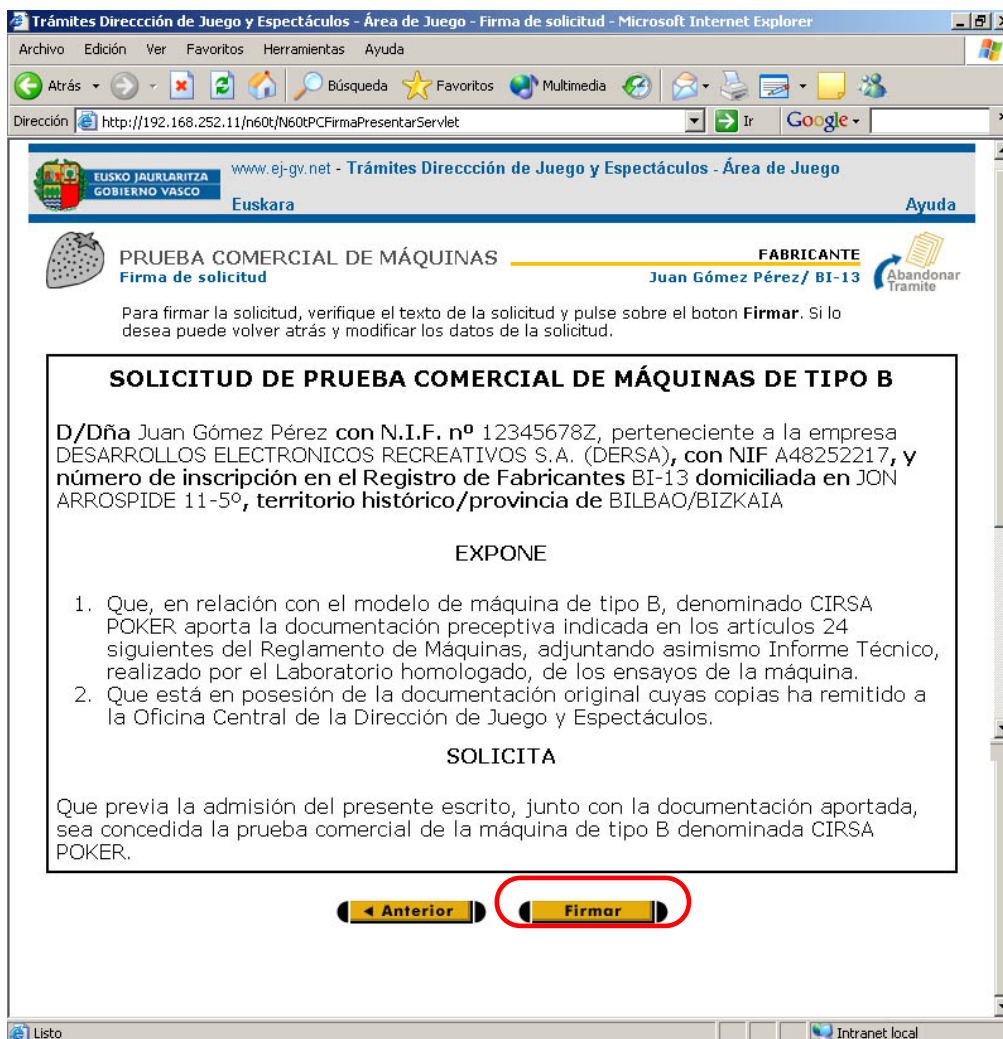


Cuando hayamos enviado todos los documentos pulsaremos el botón *Continuar* para pasar a la pantalla donde se mostrará el texto de la solicitud a firmar.



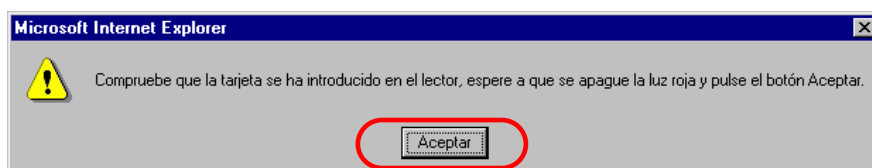
1.6.-Firma de la Solicitud

En esta pantalla aparecerá el texto de la solicitud de homologación que deberemos firmar.



En caso de que queramos modificar algún dato que no hayamos introducido correctamente podremos volver atrás pulsando el botón *Anterior*.

Si todos los datos son correctos pulsaremos el botón *Firmar*. Aparecerá un mensaje de comprobación, para que introduzcamos la tarjeta en el lector. Este mensaje aparecerá siempre, aún teniendo ya la tarjeta introducida en el lector. Pulsaremos *Aceptar*.



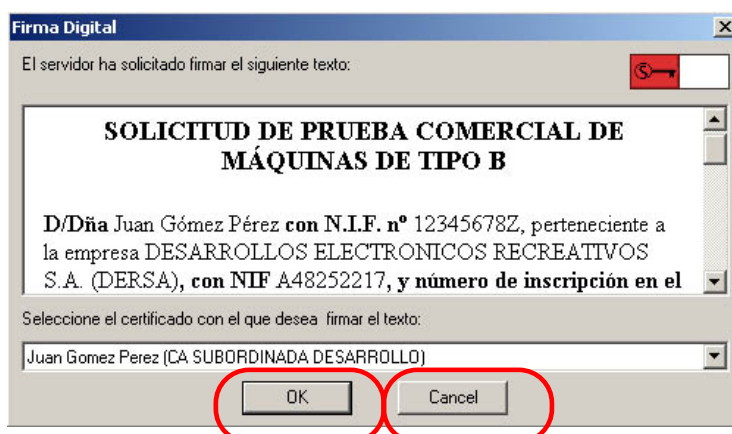
A continuación nos aparecerá una pantalla para firmar digitalmente la solicitud. Esta pantalla mostrará el texto de la propia solicitud y un desplegable en la parte inferior donde seleccionaremos el certificado con el que queremos firmar. Tendremos que comprobar que ambas cosas son las correctas.

IMPORTANTE-	Se deberá seleccionar el SEGUNDO nombre que aparezca en el desplegable. El primero sólo se utilizará para autenticarse como usuario de la aplicación.
--------------------	--

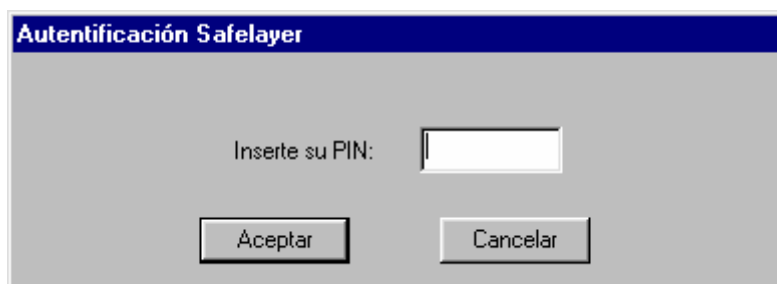
Si todo es correcto pulsaremos en el botón *Aceptar*.

Si vemos que hay algo que debemos modificar pulsaremos el botón *Cancelar*.

IMPORTANTE-	Una vez FIRMADA la solicitud no se puede modificar ningún dato del trámite. La realización de la firma conlleva la aceptación de la solicitud tal y como se ha firmado
--------------------	---



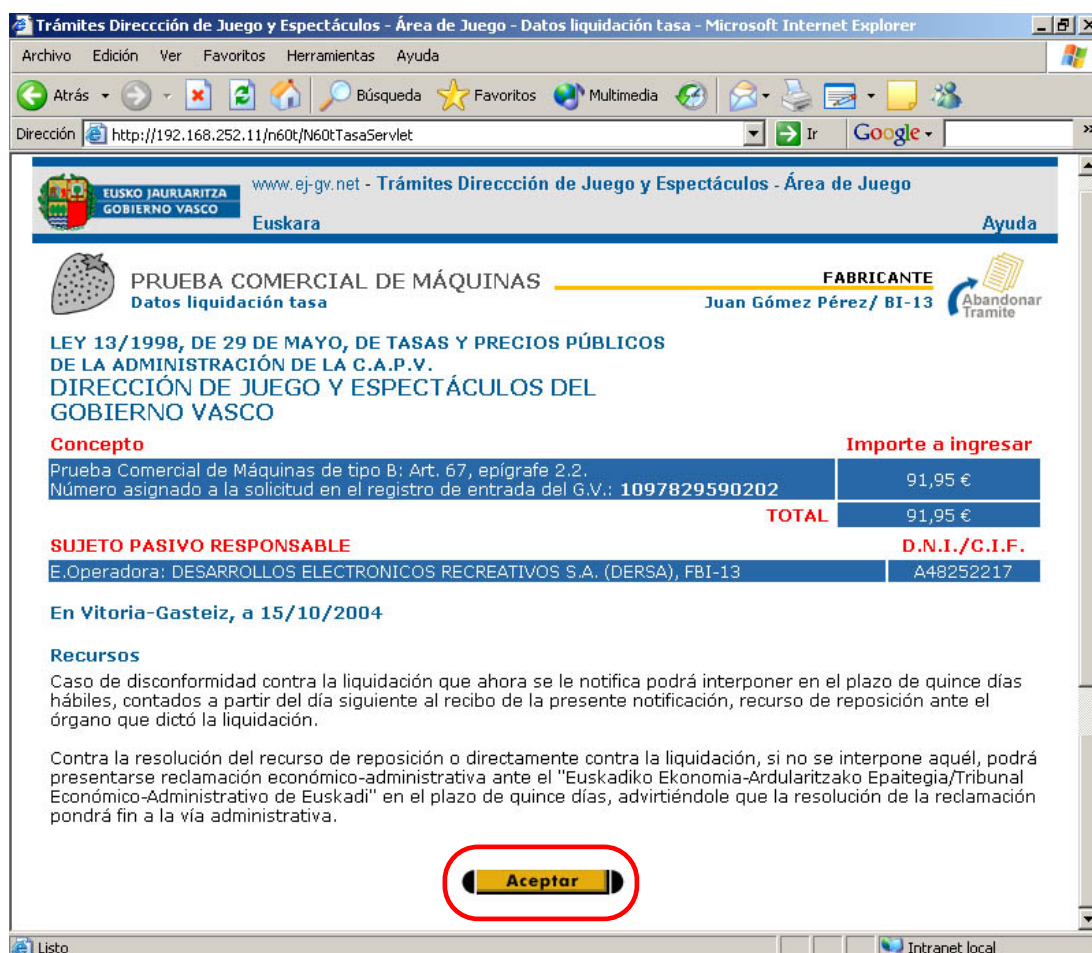
Introducimos el PIN de la tarjeta y pulsamos *Aceptar*.



Esperamos unos instantes hasta que el proceso de firma se haya completado y nos muestre la pantalla siguiente.

1.7.-Datos de Liquidación de la Tasa

Una vez se haya completado el proceso de firma se presentará la pantalla de información sobre las tasas que se van a liquidar por la realización del trámite.



Trámites Dirección de Juego y Espectáculos - Área de Juego - Datos liquidación tasa - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Atrás Búsqueda Favoritos Multimedia

Dirección <http://192.168.252.11/n60t/N60tTasaServlet> Ir Google

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO www.ej-gv.net - Trámites Dirección de Juego y Espectáculos - Área de Juego Euskara Ayuda

 PRUEBA COMERCIAL DE MÁQUINAS Datos liquidación tasa FABRICANTE Juan Gómez Pérez/ BI-13 

LEY 13/1998, DE 29 DE MAYO, DE TASAS Y PRECIOS PÚBLICOS DE LA ADMINISTRACIÓN DE LA C.A.P.V.
DIRECCIÓN DE JUEGO Y ESPECTÁCULOS DEL GOBIERNO VASCO

Concepto	Importe a ingresar
Prueba Comercial de Máquinas de tipo B: Art. 67, epígrafe 2.2. Número asignado a la solicitud en el registro de entrada del G.V.: 1097829590202	91,95 €
TOTAL	91,95 €

SUJETO PASIVO RESPONSABLE D.N.I./C.I.F.
E.Operadora: DESARROLLOS ELECTRONICOS RECREATIVOS S.A. (DERSA), F8I-13 A48252217

En Vitoria-Gasteiz, a 15/10/2004

Recursos
Caso de disconformidad contra la liquidación que ahora se le notifica podrá interponer en el plazo de quince días hábiles, contados a partir del día siguiente al recibo de la presente notificación, recurso de reposición ante el órgano que dictó la liquidación.
Contra la resolución del recurso de reposición o directamente contra la liquidación, si no se interpone aquél, podrá presentarse reclamación económico-administrativa ante el "Euskadiko Ekonomia-Ardularitzako Epaitegia/Tribunal Económico-Administrativo de Euskadi" en el plazo de quince días, advirtiéndole que la resolución de la reclamación pondrá fin a la vía administrativa.

Aceptar

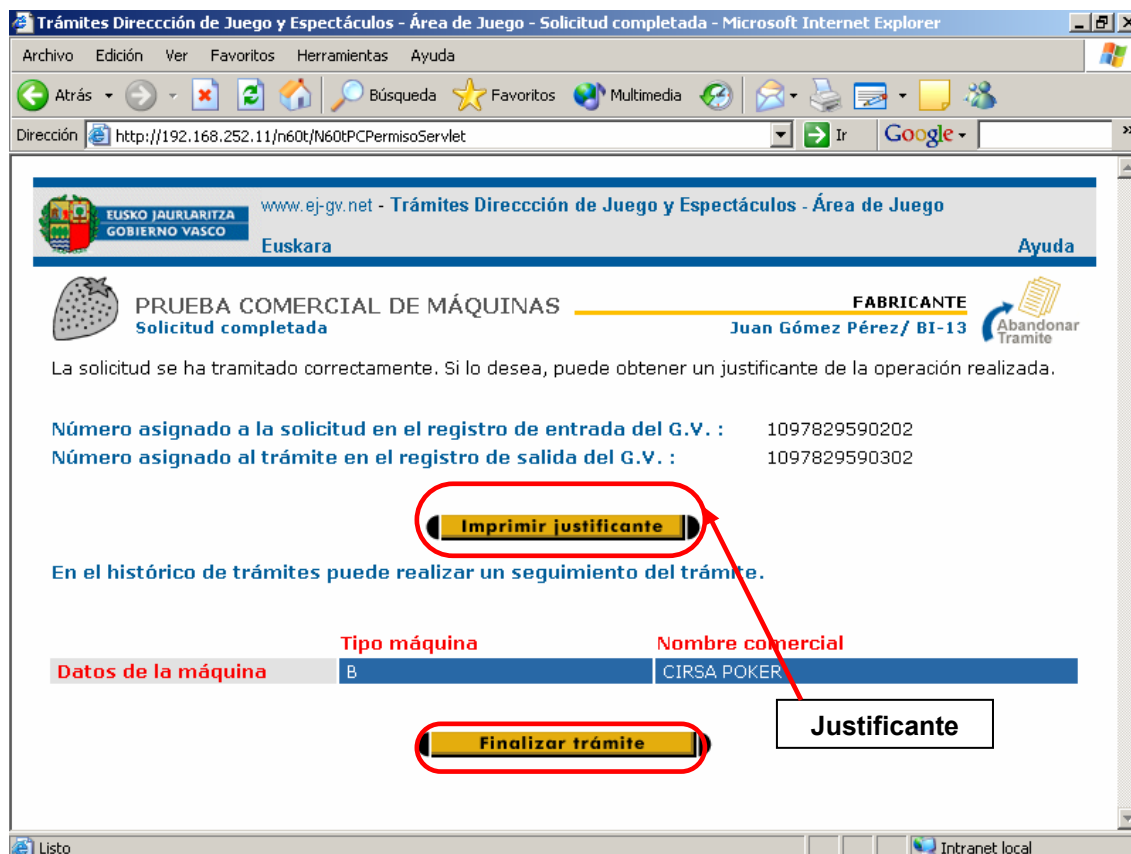
Listo Intranet local

Esta pantalla se presenta de forma informativa, posteriormente en la pantalla final se podrá imprimir un justificante de este concepto.

Pulsamos *Aceptar* para acceder a la pantalla final.

1.8.-Solicitud Completada

En esta pantalla se presentan todos los datos del trámite que se ha realizado, además de los números de entrada y salida del trámite en el Libro de Registro del Gobierno Vasco.



Trámites Dirección de Juego y Espectáculos - Área de Juego - Solicitud completada - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Dirección <http://192.168.252.11/n60t/N60tPCPermisoServlet> Ir Google

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO www.ej-gv.net Trámites Dirección de Juego y Espectáculos - Área de Juego Euskara Ayuda

PRUEBA COMERCIAL DE MÁQUINAS **FABRICANTE**
Solicitada completada **Juan Gómez Pérez/ BI-13** Abandonar Trámite

La solicitud se ha tramitado correctamente. Si lo desea, puede obtener un justificante de la operación realizada.

Número asignado a la solicitud en el registro de entrada del G.V. : 1097829590202
Número asignado al trámite en el registro de salida del G.V. : 1097829590302

Imprimir justificante

En el histórico de trámites puede realizar un seguimiento del trámite.

	Tipo máquina	Nombre comercial
Datos de la máquina	B	CIRSA POKER

Finalizar trámite **Justificante**

Listo Intranet local

Para obtener un justificante de la operación realizada, además de las tasas que se van a liquidar pulsaremos sobre el botón *Imprimir justificante autorización y tasa*.

Justificante de la autorización tramitada y tasa - Microsoft Internet Explorer

Justificante de la autorización tramitada y tasa Imprimir

Fecha solicitud: 15/10/2004
Número asignado a la solicitud en el registro de entrada del G.V.: 1097829590202
Número asignado al trámite en el registro de salida del G.V.: 1097829590302
Texto firmado:

SOLICITUD DE PRUEBA COMERCIAL DE MÁQUINAS DE TIPO B

D/Dña Juan Gómez Pérez con N.I.F. nº 12345678Z, perteneciente a la empresa DESARROLLOS ELECTRONICOS RECREATIVOS S.A. (DERSA), con NIF A48252217, y número de inscripción en el Registro de Fabricantes BI-13 domiciliada en JON ARROSPIDE 11-5º, territorio histórico/provincia de BILBAO/BIZKAIA

EXPONE

1. Que, en relación con el modelo de máquina de tipo B, denominado CIRSA POKER aporta la documentación preceptiva indicada en los artículos 24 siguientes del Reglamento de Máquinas, adjuntando asimismo Informe Técnico, realizado por el Laboratorio homologado, de los ensayos de la máquina.
2. Que está en posesión de la documentación original cuyas copias ha remitido a la Oficina Central de la Dirección de Juego y Espectáculos.

SOLICITA

Que previa la admisión del presente escrito, junto con la documentación aportada, sea concedida la prueba comercial de la máquina de tipo B denominada CIRSA POKER.

**LEY 13/1998, DE 29 DE MAYO, DE TASAS Y PRECIOS PÚBLICOS
DE LA ADMINISTRACIÓN DE LA C.A.P.V.
DIRECCIÓN DE JUEGO Y ESPECTÁCULOS DEL
GOBIERNO VASCO**

Concepto	Importe a ingresar
Prueba Comercial de Máquinas de tipo B: Art. 67, epígrafe 2.2. Número asignado a la solicitud en el registro de entrada del G.V.: 1097829590202	91,95 €
TOTAL	91,95 €

SUJETO PASIVO RESPONSABLE	D.N.I./C.I.F.
E.Operadora: DESARROLLOS ELECTRONICOS RECREATIVOS S.A. (DERSA), FBI-13	A48252217

En Vitoria-Gasteiz, a 15/10/2004

Recursos

Caso de disconformidad contra la liquidación que ahora se le notifica podrá interponer en el plazo de quince días hábiles, contados a partir del día siguiente al recibo de la presente notificación, recurso de reposición ante el órgano que dictó la liquidación.

Contra la resolución del recurso de reposición o directamente contra la liquidación, si no se interpone aquél, podrá presentarse reclamación económico-administrativa ante el "Euskadiko Ekonomia-Ardularitzako Epaitegia/Tribunal Económico-Administrativo de Euskadi" en el plazo de quince días, advirtiéndole que la resolución de la reclamación pondrá fin a la vía administrativa.

Para imprimir este justificante pulsaremos sobre el botón *Imprimir*. Este justificante lo podremos obtener en cualquier momento consultando el trámite en el histórico.

Una vez realizado todo, pulsamos el botón *Finalizar trámite*.